



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN  
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA  
EL APRENDIZAJE**

El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de  
una institución educativa de Comas, Lima 2023

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE**

**AUTORA:**

Montenegro Clavo, Laura Judit (orcid.org/0009-0009-8614-8869)

**ASESORA :**

Dra. Soto Hidalgo, Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A mi madre que ella es mi ángel desde el cielo y estará feliz por mis logros alcanzados.

A mis adorados hijos y mi nieta hermosa que en todo momento están allí para darme la fortaleza y ser una persona resiliente.

## **AGRADECIMIENTO**

A los catedráticos de la Universidad César Vallejo, que cultivaron en mi persona, la docencia y los valores éticos para mejorar cada día como persona, profesional y como gestor de investigaciones educativas que contribuirán a mejorar la calidad educativa.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023", cuyo autor es MONTENEGRO CLAVO LAURA JUDIT, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 22 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA <b>DNI:</b> 41808419 <b>ORCID:</b> 0000-0003-4826-8447	Firmado electrónicamente por: CSOTOH el 23-07- 2024 19:35:54

Código documento Trilce: TRI - 0827493



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, MONTENEGRO CLAVO LAURA JUDIT estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LAURA JUDIT MONTENEGRO CLAVO DNI: 33406807 ORCID: 0009-0009-8614-8869	Firmado electrónicamente por: LMONTENEGROCL el 22-07-2024 23:54:22

Código documento Trilce: TRI - 0827494

## ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA .....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA ASESORA.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA.....	v
ÍNDICE .....	vi
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	12
3.1 Tipo y diseño de investigación: .....	12
3.2 Variables y operacionalización:.....	13
3.3 Población, muestra y muestreo .....	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	14
3.5 Procedimiento.....	15
3.6 Método de análisis de datos .....	15
3.7 Aspectos éticos .....	15
IV RESULTADOS.....	17
V DISCUSIÓN .....	25
VI CONCLUSIONES .....	27
VII RECOMENDACIONES .....	28
REFERENCIAS .....	29
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1 Relación entre el aprendizaje virtual y la gamificación .....	17
Tabla 2 Relación entre el aprendizaje virtual y las dinámicas .....	18
Tabla 3 Relación entre el aprendizaje virtual y las mecánicas .....	19
Tabla 4 Relación entre el aprendizaje virtual y los componentes.....	20
Tabla 5 Correlación entre el aprendizaje virtual y la gamificación .....	21
Tabla 6 Correlación entre el aprendizaje virtual y las dinámicas.....	22
Tabla 7 Correlación entre el aprendizaje virtual y las mecánicas.....	23
Tabla 8 Correlación entre el aprendizaje virtual y los componentes .....	24

## RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre el aprendizaje virtual y la gamificación en los docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024. La metodología adoptó un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, con un diseño no experimental transeccional, de alcance correlacional. La muestra consistió en 30 docentes de nivel básico. La recolección de datos se realizó mediante encuestas virtuales, validadas por juicio de expertos y una prueba piloto, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.93 para la variable aprendizaje virtual y 0.89 para la variable gamificación, indicando una alta confiabilidad. Los resultados mostraron una correlación significativa ( $r = 0.65$ ,  $p < 0.01$ ) entre las variables estudiadas. En conclusión, se encontró una relación moderada positiva y significativa entre el aprendizaje virtual y la gamificación, subrayando la necesidad de implementar enfoques innovadores en la educación.

*Palabras clave:* Aprendizaje virtual, gamificación, actividades de aprendizaje.



## **ABSTRACT**

The general objective of the research was to determine the relationship between virtual learning and gamification in teachers of an educational institution in Comas, Lima 2024. The methodology adopted a quantitative approach, applied type, with a non-experimental transectional design, of correlational scope. The sample consisted of 30 basic level teachers. Data collection was carried out through virtual surveys, validated by expert judgment and a pilot test, obtaining a Cronbach's alpha of 0.93 for the virtual learning variable and 0.89 for the gamification variable, indicating high reliability. The results showed a significant correlation ( $r = 0.65$ ,  $p < 0.01$ ) between the variables studied. In conclusion, a moderate positive and significant relationship was found between e-learning and gamification, underlining the need to implement innovative approaches in education.

**Keywords:** Virtual learning, gamification, learning activities.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Una sociedad globalizada y de constante evolución, tal como la española, la educación se encuentra en medio de numerosos cambios y desafíos para satisfacer las necesidades de los estudiantes. Se considera que el conjunto de elementos que conforman el sistema educativo actual se encuentra desactualizado, ya que no logra adaptarse a las demandas contemporáneas. Estos problemas surgen debido a que las I.E. a menudo priorizan más los resultados que los procesos, la enseñanza de los docentes sobre el aprendizaje de los estudiantes, y las calificaciones en lugar de la evaluación (Cornellà y Estebanell, 2018).

En el Ecuador, se vio una realidad que no escapa de otras en todo el mundo, donde el uso del juego como medio para la construcción de conocimiento requiere de profesores comprometidos con una mentalidad distinta. Esto implica que deben abandonar enfoques tradicionales que funcionaron en el pasado y, en su lugar, adoptar enfoques creativos, proactivos e innovadores. Hoy en día, se necesitan profesionales que estén dispuestos a enfrentar las nuevas realidades que la posmodernidad presenta, con el fin de influir en el desarrollo integral de los estudiantes (Liberio, 2019).

El Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CEBRN), incorpora en su enfoque de formación, específicamente en el perfil de egreso y las competencias, diversas habilidades que abarcan la resolución de problemas, el análisis crítico, el respeto por las opiniones de otros, la capacidad de síntesis, la argumentación, entre otras. Esto tiene como objetivo fomentar la aplicación de estas destrezas por parte de los docentes en sus clases. Así mismo, el MINEDU enfatiza en su currículo la importancia de abordar uno de los principales desafíos de la educación peruana en el siglo XXI: el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas tecnologías se han convertido en una necesidad esencial y son indispensables en la vida de la gran mayoría de las personas (MINEDU, 2016).

La institución en mención, no está libre de este problema actual, necesita de docentes comprometidos con una perspectiva diferente, lo que significa que deben dejar atrás los métodos convencionales que tuvieron éxito en épocas anteriores y en su lugar, adoptar enfoques creativos, proactivos y vanguardistas, como lo es el

uso de la (GA) en la adquisición de conocimiento mediante el uso de la virtualidad.

Los obstáculos o posibles causas para la adopción de enfoques pedagógicos innovadores por parte de los profesores, pueden incluir el temor al cambio, debido a la percepción de éxito en métodos tradicionales, la falta de formación y recursos, una cultura institucional arraigada en la tradición, presión por resultados estandarizados, falta de motivación, escaso apoyo institucional, cargas de trabajo abrumadoras y falta de conciencia o comprensión de las ventajas de enfoques como la (GA) y la enseñanza en línea. Estos desafíos pueden dificultar la evolución de la instrucción y el aprendizaje en los centros educacionales.

Las consecuencias al persistir el problema, posiblemente estarían asociadas a la resistencia al cambio y la falta de motivación entre los docentes pueden resultar en una parálisis en los métodos de enseñanza, lo que conlleva a la persistencia de enfoques pedagógicos anticuados y limita la capacidad de elevar la calidad de la educación. Así mismo, la carencia de formación y recursos puede provocar una implementación deficiente de estrategias innovadoras, lo que impacta negativamente en la calidad educativa. La desconexión con los estudiantes puede reducir su involucramiento y perjudicar la eficacia del proceso de aprendizaje. La renuencia a cambiar y el apego a métodos tradicionales pueden traer consecuencias desfavorables a los alumnos con miedos a poder enfrentar los desafíos del futuro.

Luego de plantear los problemas que existen en diversas zonas del mundo, que tienen relación con las variables consideradas en la investigación y asociadas a la I.E. ubicada en el distrito de Comas departamento de Lima en el Perú durante el año 2024, se formula el problema general del estudio, mediante la pregunta ¿Cuál es la relación entre (AV), en adelante (AV) y la (GA), en adelante (GA) en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024? Así mismo, se formulan las preguntas específicas, considerando las dimensiones de la (GA) y el aprendizaje virtual como son: P.E.1. ¿Cuál es la relación entre (AV) y la dinámica en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024? P.E.2. ¿Cuál es la relación entre (AV) y la mecánica en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024? y P.E.3. ¿Cuál es la relación entre (AV) y los componentes en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024?

Una vez formuladas las preguntas de la investigación, se procede a la formulación del objetivo general, que consiste en determinar la relación del (AV) y

la (GA) en docentes que laboran en una I.E. de Comas, Lima - 2024. De igual manera, se plantea los objetivos específicos se plantean los siguientes: O.E.1. Determinar la relación del (AV) y la dinámica en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, O.E.2. Determinar la relación del (AV) y la mecánica en docentes de una I.E. de Comas, Lima – 2024 y O.E.3. Determinar la relación del (AV) y los componentes en docentes de una I.E. de Comas, Lima – 2024.

La investigación se justifica y será respaldada por Hernández y Mendoza (2018), quien tomó en cuenta la importancia teórica, práctica, social, metodológica y conveniencias del estudio investigativo. Por ello, es conveniente, debido a que puede proporcionar información valiosa para mejorar la formación de las habilidades pedagógicas en cuanto a las prácticas y desafíos asociados con la gamificación en el progreso profesional de los educadores del nivel primaria. Será trascendente socialmente, porque no solo beneficiará a los maestros que conocerán la importancia de ganar competencias del uso de la (GA), si no también, beneficiará a los estudiantes, por que serán instruidos de una manera efectiva teniendo en cuenta la importancia de la (GA) en el aprendizaje de cada uno de ellos. Se anticipa que este estudio aporte al fortalecimiento de una base teórica robusta en el ámbito de la (GA), lo que permitirá su implementación y análisis más efectivos en una variedad de entornos. y la manera de adquirir conocimiento con el uso de los entornos virtuales, no se encuentra establecida rigurosamente, por lo cual se intenta realizar una compilación de conceptos que tienen los autores acerca de estas variables; además, se considera que es importante metodológicamente, porque se procura adecuar instrumentos de investigación tomado referencia al contexto de la investigación, pretendiendo mejorarlos y tenerlos vigentes y validados para las realidades de las I.E. similares al del estudio.

Ahora bien, en la investigación planteó la hipótesis principal, donde se describe que existe una relación entre el (AV) y la (GA) en los docentes de una I.E. de Comas, Lima 2024, igualmente se formularon las hipótesis específicas. H.E.1. Existe una relación entre el (AV) y la dinámica en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, H.E.2. Existe una relación entre el (AV) y la mecánica en docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, y H.E.3. Existe una relación entre el (AV) y los componentes en docentes de una I.E. de Comas, Lima 2024.

## II. MARCO TEÓRICO

En el estudio llevado a cabo por Dyer (2021), de enfoque cuantitativo, descriptivo-correlacional y no experimental, exploró la conexión entre el (AV)I y las tácticas de (GA) en la experiencia de 71 estudiantes. Para ello, se aplicaron encuestas con cuestionarios específicos sobre (GA) y (AV). Los resultados del análisis revelaron una relación significativa ( $r= 0.538$ ) entre las variables, correlacionadas estadísticamente significativas al grado 0.01 (bilateral). Estos hallazgos respaldan la existencia de una conexión positiva entre el (AV) y las tácticas de (GA),

El estudio presentado por Briceño (2022) tiene un diseño transversal no experimental que se enfocó en evaluar la eficacia de la (GA) educativa como una táctica para la enseñanza de lenguas ajenas a través de entornos virtuales de aprendizaje. La muestra fue de 100 docentes que enseñaron lenguas extranjeras a nivel de bachillerato. Se utilizó una versión del test de Al-Issa (2009). Los resultados obtenidos demostraron cómo la (GA) había ejercido una influencia positiva en el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras en un 90%, ya que generó un aumento significativo en la participación de los estudiantes en la resolución de actividades formativas y evaluativas relacionadas con los contenidos enseñados.

Melo y Díaz (2018) mostraron la creación de un ambiente virtual de aprendizaje diseñado con partes de (GA) y aprendizaje afectivo de actividades, con el objetivo de establecer un ambiente partidario que satisfaga las insuficiencias emocionales de los beneficiarios. También, se detalla el camino metodológico utilizado para la edificación del medio virtual y su posterior validación a través de un estudio de caso con alumnos de enseñanza media en escuelas rurales. A pesar de que la mayoría de los estudiantes no habían tenido experiencias previas con medios de educación virtual, el 80% de ellos logró completar el recorrido y, centralmente de ese grupo, el 59% mostró una mejora progresiva en el aprendizaje.

El propósito de la investigación desarrollada por Dávila et al. (2022) fue el de determinar la posible relación de las estrategias de (GA) y el aprendizaje virtual en los profesores. Para su estudio, se empleó un enfoque cuantitativo de diseño no experimental de tipo básico y correlacional. La muestra constó de 145 docentes universitarios que trabajan en una universidad privada en Perú, y para la recopilación de datos se utilizó una técnica de encuestas con dos cuestionarios.

Los resultados señalaron que la variable de (GA) alcanzó un nivel medio predominante del 50%, mientras que el (AV) predominó en el nivel medio con un 43%. En resumen, se pudo establecer una relación significativa y positiva a un nivel alto entre las variables con un p valor < 0,05, lo que sugiere que el aumento de las estrategias de (GA) puede mejorar el nivel de (AV) en los profesores.

El objetivo de la investigación realizada por Arce et al. (2023) fue optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de una universidad del Ecuador mediante el uso de la (GA) en medios virtuales de estudio. Se trabajó con una muestra de 80 estudiantes y se implementó un enfoque práctico de estudio de investigación descriptivo. Para la recopilación de datos, se utilizaron distintas técnicas como la observación, entrevistas y encuestas. Esta propuesta incluye el uso de recursos educativos digitales como quiz, test, cuestionarios en Kahoot y Gianely, los cuales han demostrado un significativo aporte al aprendizaje de los estudiantes dentro de una media entre las escalas del 1 al 5 de 3.5, representando una aceptación del 70%, tal y como se evidencia en el informe de investigación.

La investigación realizada por Velasco y Tuarez (2021) tuvo como finalidad identificar la utilización de la (GA) en ambientes digitales como instrumento de aprendizaje. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratorio, descriptivo y bibliográfico, y para la recolección de información se llevó a cabo una encuesta dirigida tanto a estudiantes como a docentes. Los resultados obtenidos indicaron que, si bien los docentes en un 17% solían utilizar con frecuencia aplicaciones digitales en sus clases, los juegos no eran empleados en el proceso de enseñanza, aunque muchos de ellos tenían algún conocimiento sobre esta metodología. Por otro lado, los estudiantes desconocían completamente el tema y sus beneficios. En conclusión, a pesar de que los docentes conocían la gamificación como metodología de enseñanza, no se encontró un uso efectivo en las actividades de enseñanza debido a la falta de conocimiento sobre cómo aplicarla en las clases, mientras que los alumnos en general no estaban al tanto de qué es la gamificación y cómo podría beneficiarlos.

El objetivo del estudio realizado por Verdín (2022), fue reflexionar acerca del compromiso del docente en la aceptación y ajuste de la gamificación interviniente de la forma de enseñanza-aprendizaje en atmósferas digitales. Para ello, se presentó un diseño didáctico para un entorno virtual de aprendizaje que involucró

los pasos necesarios para la gamificación de dicho entorno. Los resultados conseguidos como efecto de la revisión de 55 fuentes bibliográficas, condescendieron ordenar la definición de gamificación y sus métodos para su afiliación en medios virtuales. Como conclusión, se identificó una enorme semejanza entre juegos educativos serios, gamificación y aprendizaje basado en juegos, mediante una diferenciación y un análisis detallados, se permite planificar estrategias educativas específicas que fortalecerán la interacción y motivación de los estudiantes para alcanzar objetivos de enseñanza específicos.

El estudio realizado por Iquise y Rivera (2020), se analizó la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza y aprendizaje, considerando que muchas clases habituales con cartillas y obras no siempre logran captar la atención y motivación de los alumnos. El enfoque fue cualitativo y su metodología se basó en la revisión documental. Se concluyó que la gamificación es beneficioso e importante en el contexto de la enseñanza, ya que puede incentivar a los estudiantes y optimar su aprendizaje. Por lo contrario, se observó que los educadores no dieron uso de este instrumento de manera constante debido a la falta de formaciones y ejecuciones en los centros de enseñanza, sin embargo, se notó que en las pocas sesiones en las que se utilizó la gamificación, se logró despertar gran interés y motivación en los estudiantes.

En el estudio de Suel (2022), se examinó el impacto de la gamificación en la motivación de alumnos del quinto ciclo de una I.E. privada en Cusco. Empleando un diseño cuantitativo transversal y sin experimentación, la investigación evaluó la importancia e influencia de incorporar juegos interactivos en las actividades académicas, considerando una muestra de 113 estudiantes. Los resultados de  $p\text{-valor} = 0.000$  y  $r = 0.569$  al relacionar la gamificación con el aula virtual. Se probó que la ejecución de la gamificación en la educación fomenta experiencias de aprendizaje positivas, impulsando la autonomía, el dominio y, en consecuencia, la motivación de los alumnos en el aula virtual.

El objetivo de la investigación de Lazo y Silva (2022), se propusieron realizar una investigación con el fin de analizar las percepciones de docentes sobre el uso de la gamificación en una institución educativa privada de Lima como técnica de enseñanza-aprendizaje. Utilizaron un enfoque metodológico cualitativo y un diseño fenomenológico que consistió en la realización de entrevistas a un total de 14

docentes. Los resultados apuntan a que los docentes tienen una visión más práctica de la gamificación que teórica, y consideran que es una técnica beneficiosa y adecuada para la educación en espacios virtuales. En conclusión, los docentes deben demostrar su habilidad en técnicas y metodologías de enseñanza en entornos virtuales para el aprovechamiento mayor de los beneficios de la gamificación usando aspectos teóricos.

Coto (2021) identificó en una universidad de Costa Rica, las limitaciones del proyecto de Educación Continua, Sede del Caribe. El estudio analizó tres entornos virtuales de aprendizaje (Moodle, Chamilo y Blackboard). Adicionalmente, se logró identificar la necesidad de innovar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del proyecto para su adecuada integración al entorno virtual seleccionado. Finalmente, se desplegó una proposición de ejecución que incluyó la recomendación de la plataforma virtual seleccionada y la incorporación de elementos de (GA), con el objetivo de satisfacer las necesidades de virtualización del proyecto y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se respaldó el aprendizaje virtual mediante la teoría constructivista, la cual fue desarrollada por varios autores, entre ellos el psicólogo y educador suizo Jean Piaget (1896-1980), quien ejerció una gran influencia. Es decir, el individuo adquiere conocimiento a través de la interacción con el entorno, y este conocimiento se ajusta y modifica constantemente a medida que se adquieren nuevas experiencias. Asimismo, la teoría de la percepción selectiva respaldó el aprendizaje virtual. Esta teoría se deriva de la perspectiva global de la teoría educativa de John Dewey (1915), la cual se enfoca en la experiencia, la reflexión y la acción. Dewey sostiene que los estudiantes estaban influenciados por sus experiencias previas y que podían tener diferentes interpretaciones de los mismos hechos.

Según Capdet (2011), el aprendizaje virtual supone un cambio en la manera en que se adquiere el conocimiento y la información mediante el uso de sistemas inteligentes. Estos sistemas educativos ofrecen diversas funcionalidades que van desde la descripción detallada de los materiales de estudio hasta el seguimiento exhaustivo del progreso de los estudiantes. Permiten detallar el contenido de los materiales educativos, facilitando su comprensión y organización. Además, posibilitan el monitoreo de las actividades realizadas por los estudiantes, incluyendo



sus entradas, salidas y el tiempo dedicado a cada tarea. En este enfoque, el sujeto educativo cambia su rol de ser consumidor a productor de información, mientras que el papel explicativo del docente cambia hacia el rol de guía. De esta forma, el aprendizaje se convierte en un proceso significativo que potencia la autonomía del estudiante en su trabajo. El (AV) presenta, por tanto, una transformación importante en la consolidación del conocimiento y la información de los estudiantes.

De acuerdo con González y Pérez (2019), la implementación de la (GA) en la educación implica la colaboración entre docentes y estudiantes para crear un entorno de aprendizaje motivador y efectivo. El docente asume un rol fundamental en el establecimiento de las reglas y el comportamiento esperado en cada asignatura, asegurando un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades. Las mecánicas, por su parte, se traducen en desafíos que los estudiantes deben superar para avanzar en el curso. El docente juega un papel crucial en la explicación clara de las bases del curso y en el fomento de la superación personal de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Finalmente, las dinámicas se refieren a las estrategias que los estudiantes pueden emplear para alcanzar un buen desempeño en la asignatura, las cuales son evaluadas constantemente por el docente a través de tareas y evaluaciones periódicas. De esta manera, los componentes de la (GA) son importantes para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje y su implementación en el aula es de gran ayuda para el docente en la creación de un entorno propicio y motivador para los alumnos.

Morales et al. (2016) sostienen que la (EV) se erige como una estrategia de alto impacto social, abriendo un abanico de posibilidades para el acceso al conocimiento y la formación educativa, especialmente en el contexto de la globalización, donde es fundamental hacer uso de espacios virtuales para el desarrollo de aplicaciones y características multimediales, hipertextuales e interactivas. Esto se debe a que la educación virtual permite una mayor accesibilidad y flexibilidad para los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica. Por lo tanto, la educación virtual se presenta como una alternativa eficaz en la formación profesional, y su impacto en la sociedad es cada vez más evidente, ya que ofrece un amplio abanico de oportunidades para el desarrollo de habilidades a través de los espacios virtuales.

Ochoa et al. (2012) definen el Mobile Learning (ML) como una forma de

aprendizaje apoyada en tecnología que puede llevarse a cabo en distinto lugar y momento. No se limita a la transferencia de conocimientos, sino que también se utiliza para desarrollar distintas estrategias educativas. El (ML) aprovecha las herramientas y recursos digitales, como correo electrónico, plataformas de formación, foros de discusión, mensajería instantánea, páginas web, entre otros, para ofrecer una experiencia educativa totalmente virtual que complementa y refuerza los procesos de enseñanza-aprendizaje. De ese modo, se puede afirmar que el ML es una herramienta tecnológica que permite la educación a distancia, flexible y personalizada. Con el ML, los estudiantes pueden acceder a los recursos de aprendizaje en cualquier momento y lugar, lo que les permite aprender de manera autónoma y adaptativa.

Scagnoli (2016) presenta un marco conceptual para entender el aprendizaje virtual, identificando cuatro dimensiones esenciales que incluyen diversas actividades: el aprendizaje dirigido por el profesor, que se enfoca en clases presenciales donde el docente guía y facilita el aprendizaje con una interacción personalizada; el aprendizaje autónomo, que promueve el trabajo individual y autodirigido, permitiendo a los estudiantes hacerse responsables de su propio aprendizaje y desarrollar habilidades de investigación, gestión del tiempo y autorregulación; el aprendizaje práctico, que incorpora experiencias prácticas en el currículo, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos en entornos simulados o reales, fortaleciendo así su comprensión y habilidades; y el aprendizaje colaborativo, que se centra en el trabajo en equipo, donde los estudiantes colaboran para alcanzar objetivos comunes, desarrollando habilidades de comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y pensamiento crítico mediante la interacción y el intercambio de ideas, ya sea en persona o de manera virtual, para realizar el planteamiento, análisis y gestión de un tema en particular. Estas actividades de aprendizaje están basadas en el Reglamento de Régimen Académico del Consejo de Educación Superior del Ecuador, específicamente en el artículo 15 de la Resolución RPC-SO-45-No.535-2014.

En esta investigación, la gamificación respaldada en esta era digital, por la teoría del conectivismo, desarrollada por Stephen Downes y George Siemens, ofrece una perspectiva clave para comprender el aprendizaje, señalando que este no está confinado a un lugar específico, sino que fluye a través de la creación de

conexiones entre ideas, personas y recursos. El conectivismo concibe el conocimiento como una red de relaciones, donde aprender implica establecer nuevas conexiones y fortalecer las existentes, con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) jugando un papel esencial al proporcionar herramientas que facilitan la colaboración y el intercambio de información entre los estudiantes, mejorando así su proceso de aprendizaje (Montoya et al., 2019). A diferencia de los enfoques tradicionales, el conectivismo valora la diversidad de perspectivas y la continua actualización del conocimiento, posicionando a los estudiantes como participantes activos en su propio aprendizaje, construyendo su conocimiento mediante la interacción con diversas fuentes y la participación en comunidades de aprendizaje. La teoría del pensamiento lúdico de Sutton-Smith (1997) es también importante, pues sostiene que el ambiente lúdico puede ser utilizado para fomentar la creatividad, la exploración y la innovación. Se puede afirmar que, en esta investigación, la (GA) se respalda en estas dos teorías para desarrollar una propuesta de enseñanza que logre motivar a los estudiantes y promover su creatividad e innovación.

Dentro de este ámbito, la (GA) es muy investigada que generó debate entre los investigadores debido a la falta de consenso en su definición. No obstante, se llegó a la conclusión de que se trata de un conjunto de estrategias que incluyen ciertos elementos de los juegos con la intención de traer mejoras al proceso de enseñanza y aprendizaje (Gómez, 2020).

La (GA) es la utilización de técnicas y diseños de juego en contextos que no son lúdicos para fomentar la adquisición de habilidades y comportamientos positivos. Es la implementación de componentes de juego en entornos no lúdicos, lo cual incentiva a los individuos a activar el lado competitivo y colaborativo entre los demás jugadores (Ortiz-Colón et al., 2018). La (GA) se considera una forma de incrementar la motivación, esfuerzo y concentración mediante el uso del juego que da recompensas y premiaciones (Sánchez, 2015). Además, es vista como una manera de adaptar los juegos a la enseñanza con el propósito de perfeccionar la motivación de los alumnos (Fundación del Español Urgente [FUNDEU], 2020).

Aunque la gamificación está comúnmente asociada a videojuegos y otras actividades recreativas, ha sido incorporada de manera efectiva en la práctica educativa debido a que los estudiantes a menudo experimentan falta de motivación,

y esta estrategia ha demostrado mejorar su motivación hacia el aprendizaje (Melo y Díaz, 2018).

Se destaca la importancia de considerar ciertos elementos al aplicar la estrategia de (GA), incluyendo los componentes, dinámicas y mecánicas. Los componentes constituyen las partes más elementales de un juego, mientras que las mecánicas hacen referencia a las reglas y especificaciones que deben ser consideradas durante el juego. Por su parte, las dinámicas tienden a relacionarse con el objetivo meta que se busca lograr al usar las mecánicas (Reyes, 2020).

Al aplicar la estrategia de (GA), se busca enriquecer acciones, actividades o entornos mediante la incorporación de elementos del juego, lo cual requiere la identificación de dichos elementos. Según Karl Kapp, al igual que Werbach y Hunter (2012), existen elementos fundamentales para implementar la gamificación en un sistema, los cuales incluyen los componentes, dinámicas y mecánicas. Las dinámicas están relacionadas con la finalidad por la que se logra el proceso, mientras los componentes se refieren a la representación gráfica de los procesos del juego que hacen referencia a las mecánicas (Kapp, Werbach, 2012; Hunter, 2012).

### III. MÉTODO

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación:

**3.1.1 Tipo de Investigación:** El presente estudio adopta un enfoque pragmático y utilitario, también denominado investigación aplicada. Esta metodología se enfoca en aprovechar los conocimientos obtenidos a través de la investigación teórica o básica con el fin de dar solución a problemas concretos y urgentes. Su principal finalidad es abordar necesidades prácticas y desafíos específicos, aplicando la información y los conocimientos previamente estudiados en la investigación teórica o básica. En consecuencia, el propósito de este trabajo es utilizar de manera eficiente y efectiva la teoría adquirida para lidiar con situaciones cotidianas y resolver problemas prácticos (Sánchez et al., 2018).

**3.1.2 Diseño de Investigación:** La estrategia metodológica que se adoptará en esta investigación implicará observar los elementos en estudio tal como se presentan y se perciben en su entorno natural, sin intervenir en las variables que inciden en dicho proceso. Esta investigación es de tipo no experimental, donde no se manipulan de forma intencional las variables asociadas al fenómeno estudiado (Hernández et al., 2010).

El estudio se enfocó en evaluar las variables en un momento determinado, sin considerar los cambios o transformaciones que los elementos de estudio puedan experimentar a lo largo del tiempo. Este tipo de investigación se denomina corte transversal. La principal característica de este diseño es que todas las mediciones se llevan a cabo en un instante específico, sin realizar un seguimiento posterior de los individuos o elementos que conforman la muestra (Manterola et al., 2019).

La investigación se desarrollará con un alcance correlacional, con el objetivo de identificar la asociación entre las variables de interés. El objetivo principal de este nivel es determinar, a través de análisis estadísticos, la relación existente entre las variables estudiadas (Hernández y Mendoza, 2018).

Se utilizó un enfoque cuantitativo, caracterizado por varias etapas que comprenden la formulación precisa de hipótesis, la recolección y el análisis detallado de datos, la selección de muestras representativas, la identificación de las variables a estudiar y la interpretación adecuada de los datos obtenidos para verificar la validez de las hipótesis propuestas (Hernández y Mendoza, 2018).

### 3.2 Variables y operacionalización:

El aprendizaje virtual es considerado como una variable cualitativa, la operacionalización se ve en el anexo N° 2

- **Definición conceptual:** El (AV) es una transformación en el afianzamiento de la información y del conocimiento, mediante sistemas inteligentes (Capdet, 2011).
- **Definición operacional:** En la Resolución RPC-SO-45- No.535-2014 (2014), se identificaron cuatro dimensiones primordiales relacionadas con el aprendizaje: las actividades de aprendizaje asistido por el docente, el aprendizaje autónomo, el aprendizaje práctico y el aprendizaje colaborativo.
- **Indicadores:** Dentro de la variable se consideraron ocho indicadores.
- **Escala de medición:** Ordinal

Por su parte, la gamificación, también es considerada como una variable cualitativa, cuya operacionalización se ve en el anexo N° 3

- **Definición conceptual:** La (GA) se refiere a un conjunto de estrategias que incorporan ciertos elementos de los juegos en el proceso de enseñar y aprender Gómez (2020).
- **Definición operacional:** Tomando en cuenta a Karl Kapp, quien compartió criterios con Werbach y Hunter (2012), se consideran tres dimensiones importantes a la hora de aplicar la gamificación en un sistema: los componentes, las mecánicas y las dinámicas.
- **Indicadores:** Dentro de la variable se consideraron diez indicadores.
- **Escala de medición:** Ordinal.

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

**3.3.1 Población:** La población objeto del presente estudio estuvo formada por 30 docentes. La población se define como el grupo de participantes, objetos o materiales que comparten un mismo espacio y presentan características homogéneas (Carrasco, 2019).

- **Criterios de inclusión:** Profesores nombrados o contratados, de igual forma aquellos que laboren en I.E de nivel básico o superior.
- **Criterios de exclusión:** Docentes que estuvieron cumpliendo funciones administrativas, pero sin carga lectiva durante el periodo de estudio.

**3.3.2 Muestra:** La muestra que representó a la población fue censal.

**3.3.3 Muestreo:** Por tratarse de una muestra censal, no se utilizó ninguna técnica estadística.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Para la obtención de datos en esta investigación se optó por la técnica de la encuesta, por ser necesario recopilar información fundamental a través de interrogantes concisas y precisas en una muestra específica, facilitando así el recojo de datos cuantitativos (Miranda y Acosta, 2009). Se empleó un cuestionario que contenía una serie de preguntas, orientadas en los aspectos clave de la investigación y en la obtención de la información requerida (García, 2003).

En esta investigación, se consideró al grupo de docentes como la unidad de estudio. Esto se basa en lo expresado por Burbano (1985), quien sostuvo que la unidad de análisis se usa para definir el ámbito del estudio en el campo investigativo.

La confiabilidad y validación de los instrumentos de investigación se basan según Hernández y Mendoza (2018), en diversos aspectos. Primeramente, el método de validación mediante el juicio de expertos, consiste en seleccionar a expertos en el tema de estudio para que brinden sus opiniones sobre los instrumentos utilizados en la investigación. Para evaluar la confiabilidad de los instrumentos, se hace referencia al índice Alfa de Cronbach. Finalmente, se enfatizó la relevancia de llevar a cabo una prueba piloto, la cual permitió evaluar los instrumentos utilizados en la investigación antes de su incorporación en la muestra

a través de los cuestionarios, con el fin de obtener información relevante y precisa (Hernández y Mendoza, 2018).

En el estudio planeado, se siguió el enfoque señalado por los autores previamente mencionados para validar el instrumento utilizado. Este proceso implica que tres expertos en el tema de investigación evaluaron la viabilidad del instrumento. En cuanto a la confiabilidad, se empleó la fórmula del Alfa de Cronbach para su medición.

### **3.5 Procedimiento**

Se pidió la colaboración de los responsables de las instituciones educativas para recopilar los datos necesarios sobre las variables en estudio. Estos responsables, otorgaron las autorizaciones para ser efectiva la recolección de datos mediante instrumentos del estudio. Se utilizaron cuestionarios virtuales a través de Google Forms, los cuales fueron validados y verificados previamente para asegurar su fiabilidad antes de ser entregados a los encuestados. Se dio una explicación a detalle sobre el uso de estos cuestionarios mediante la plataforma de Zoom. Este enfoque facilitó la obtención de información detallada y precisa sobre varios aspectos selectos para el estudio de las tipologías relacionadas con las variables estudiadas.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Una vez finalizada la recolección de los datos necesarios, se procedió a su organización y gestión utilizando el software Excel de Microsoft®. Este paso tuvo como finalidad facilitar el análisis estadístico que se realizaría posteriormente. Durante este proceso, se aplicaron tablas cruzadas o tablas de contingencia para calcular porcentajes y frecuencias significativas. Con el propósito de verificar las hipótesis planteadas en el estudio, se empleó el software SPSS de IBM® y se realizó un análisis inferencial utilizando el modelo estadístico Rho de Spearman.

### **3.7 Aspectos éticos**

Se consideraron los principios éticos contemplados por la Universidad César Vallejo. Con el fin de garantizar el cumplimiento de estos principios, se cuidó la libertad y la veracidad en la obtención de conocimientos, comprometiéndose a trabajar con integridad y a respetar la privacidad de los encuestados, al tiempo que se preservó el medio ambiente y la biodiversidad. Además, se conservó la imparcialidad y objetividad en el análisis de los datos obtenidos, y se respetó la



autonomía de los docentes encuestados. Finalmente, se aseguró la propiedad intelectual a través de una adecuada citación y referencia a los autores estudiados, siguiendo las normas APA V7, y se garantizó la independencia del investigador para sustentar la veracidad de los resultantes.

## IV RESULTADOS

**Tabla 1**

*Relación entre el (AV) y la (GA)*

			V2 (GA)			
			Alta	Regular	Baja	Total
V1 (AV)	Alto	Cantidad	6	4	0	10
		Frecuencia	20,0%	13,3%	0,0%	33,3%
	Regular	Cantidad	4	2	4	10
		Frecuencia	13,3%	6,7%	13,3%	33,3%
	Bajo	Cantidad	0	5	5	10
		Frecuencia	0,0%	16,7%	16,7%	33,3%
Total		Cantidad	10	11	9	30
		Frecuencia	33,3%	36,7%	30,0%	100,0%

En la Tabla 1, se observa que los docentes con un alto nivel de (AV) presentan una mayor tendencia a una (GA) alta (20%) y regular (13.3%). Sin embargo, aquellos con bajo (AV) muestran (GA) regular (16.7%) y baja (16.7%), destacando una correlación entre niveles de aprendizaje y (GA). Por ello, se muestra que los docentes con un alto nivel de (AV) tienden a tener una alta o regular (GA), mientras que aquellos con un bajo (AV) tienen más probabilidades de tener una baja (GA).

**Tabla 2***Relación entre el (AV) y las dinámicas*

			D.1.Dinámicas			Total
			Alta	Regular	Baja	
V1 (AV)	Alto	Cantidad	7	1	2	10
		Frecuencia	23,3%	3,3%	6,7%	33,3%
	Regular	Cantidad	5	3	2	10
		Frecuencia	16,7%	10,0%	6,7%	33,3%
	Bajo	Cantidad	0	4	6	10
		Frecuencia	0,0%	13,3%	20,0%	33,3%
Total	Cantidad		12	8	10	30
	Frecuencia		40,0%	26,7%	33,3%	100,0%

La Tabla 2 revela que un alto nivel de (AV) se asocia con dinámicas altas (23.3%), mientras que un bajo (AV) correlaciona con dinámicas bajas (20%). Esto indica que un alto (AV) se asocia con dinámicas altas o regulares, mientras que un bajo (AV) se correlaciona con dinámicas bajas.

**Tabla 3***Relación entre el (AV) y las mecánicas*

			D.2. Mecánicas			Total
			Alta	Regular	Baja	
V1 (AV)	Alto	Cantidad	9	1	0	10
		Frecuencia	30,0%	3,3%	0,0%	33,3%
	Regular	Cantidad	6	1	3	10
		Frecuencia	20,0%	3,3%	10,0%	33,3%
	Bajo	Cantidad	2	2	6	10
		Frecuencia	6,7%	6,7%	20,0%	33,3%
Total	Cantidad		17	4	9	30
	Frecuencia		56,7%	13,3%	30,0%	100,0%

La Tabla 3 muestra que docentes con alto (AV) tienden a tener mecánicas altas (30%), mientras que aquellos con bajo (AV) se inclinan hacia mecánicas bajas (20%). Ello revela que los docentes con alto (AV) predominan en tener mecánicas altas, mientras que aquellos con bajo (AV) tienen mecánicas bajas.

**Tabla 4***Relación entre el (AV) y los componentes*

			Componentes (Agrupada)			Total
			Alta	Regular	Baja	
V1 (AV) (Agrupada)	Alto	Cantidad	7	2	1	10
		Frecuencia	23,3%	6,7%	3,3%	33,3%
	Regular	Cantidad	6	0	4	10
		Frecuencia	20,0%	0,0%	13,3%	33,3%
	Bajo	Cantidad	1	5	4	10
		Frecuencia	3,3%	16,7%	13,3%	33,3%
Total	Cantidad		14	7	9	30
	Frecuencia		46,7%	23,3%	30,0%	100,0%

Finalmente, la Tabla 4 indica que los docentes con (AV) alto presentan una mayor frecuencia de componentes altos (23.3%), mientras que los de aprendizaje bajo tienen componentes regulares (16.7%) y bajos (13.3%). Asimismo, se muestra que un alto aprendizaje virtual se asocia principalmente con componentes altos, mientras que un bajo (AV) se relaciona con componentes regulares o bajos.

Estas tablas sugieren que un mayor nivel de (AV) está asociado con una mejor integración de elementos de (GA). De igual manera, indican que existe una relación positiva entre el nivel de (AV) y la (GA), las dinámicas, las mecánicas y los componentes en los docentes.

**Tabla 5***Correlación entre el (AV) y la (GA)*

			V2 (GA)
Rho de	V1	<i>r</i>	,649**
Spearman	(AV)	<i>p-valor</i>	,000
			N
			30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 5 muestra la correlación entre el (AV) y la (GA) utilizando el coeficiente de correlación de Spearman. El coeficiente obtenido es 0.649, con un nivel de significancia de 0.001, indicando una correlación positiva moderada y significativa entre estas variables. Esto sugiere que a medida que aumenta el nivel de (AV), también aumenta la implementación de estrategias de (GA). Esta relación implica que los docentes que están más involucrados en el aprendizaje virtual tienden a utilizar más técnicas de (GA) en sus prácticas educativas.

**Tabla 6***Correlación entre el (AV) y las dinámicas*

			D.1.Dinámicas
Rho de	V1	<i>r</i>	,606**
Spearman	(AV)	<i>p-valor</i>	,000
		N	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 6, se presenta la correlación entre el (AV) y las dinámicas. El coeficiente de correlación de Spearman es 0.606, con un nivel de significancia de 0.001. Este resultado indica una correlación positiva moderada y significativa, lo que significa que un mayor nivel de (AV) se asocia con una mayor integración de dinámicas en la enseñanza. Esta relación sugiere que los docentes que emplean más recursos de (AV) también tienden a incorporar dinámicas más variadas y efectivas en su enseñanza.

**Tabla 7***Correlación entre el (AV) y las mecánicas*

			D.2.Mecánicas
Rho de	V1	<i>r</i>	,593**
Spearman	(AV)	<i>p-valor</i>	,001
			N
			30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 7 analiza la relación entre el (AV) y las mecánicas, presentando un coeficiente de correlación de Spearman de 0.593 y un nivel de significancia de 0.001. Este coeficiente indica una correlación positiva moderada y significativa entre estas variables. Los resultados sugieren que los docentes con mayor uso del (AV) tienden a emplear más mecánicas de (GA). La implicación es que la integración de mecánicas gamificadas está relacionada con el uso intensivo de herramientas de (AV).



**Tabla 8***Correlación entre el (AV) y los componentes*

			D.3.Componentes
Rho de	V1	<i>r</i>	,418*
Spearman	(AV)	<i>p-valor</i>	,022
			N
			30

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

La Tabla 8 muestra la correlación entre el (AV) y los componentes de (GA), con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.418 y un nivel de significancia de 0.022. Aunque la correlación es positiva, es menor en comparación con las otras tablas y sigue siendo significativa. Esto indica que existe una relación positiva pero más débil entre el (AV) y los componentes de (GA), sugiriendo que, aunque los componentes gamificados son parte del (AV), su relación no es tan fuerte como la de las dinámicas o mecánicas

## V DISCUSIÓN

Al determinar una relación entre (AV) y la (GA) en los docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, los resultados sugirieron que a medida aumenta el nivel de (AV), también aumenta el nivel de (GA) entre los docentes. Esto implica que la implementación de estrategias de (AV) efectivas puede estar vinculada a un uso más frecuente y eficaz de técnicas de (GA), lo que podría mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este hallazgo es coherente con el objetivo de la investigación realizada por Dyer (2021), donde se estableció una conexión significativa entre el (AV) y las tácticas de (GA) en estudiantes, con una correlación significativa en el nivel 0.01 ( $r = 0.538$ ). Además, Briceño (2022) demostró que la (GA) educativa mejora la participación y los resultados en el aprendizaje de lenguas extranjeras, lo cual respalda la hipótesis de que estrategias similares podrían beneficiar a los docentes. Teóricamente, Oli (2016) y Gaitán (2013) han promovido la (GA) como una técnica eficaz para mejorar los resultados educativos, lo que también se alinea con las teorías constructivistas de Jean Piaget y John Dewey, quienes enfatizan el aprendizaje activo y experiencial.

Por otro lado, al determinar una relación entre (AV) y la dinámica en los docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, los resultados indicaron que un mayor nivel de (AV) se asocia con dinámicas más efectivas en el proceso de enseñanza. Las dinámicas, que pueden incluir la interacción y la participación de los estudiantes, parecen beneficiarse directamente de un entorno de aprendizaje virtual robusto. La dinámica en el contexto de la gamificación se refiere a los elementos interactivos y participativos que motivan a los usuarios. En este sentido, Dávila et al. (2022) encontraron que la gamificación tiene un impacto positivo en el (AV), con una relación significativa a un nivel alto ( $p < 0.05$ ). Este estudio respalda la exploración de la relación entre (AV) y dinámica en los docentes, sugiriendo que la inclusión de elementos dinámicos puede mejorar el compromiso y la efectividad del aprendizaje. Así mismo, Alcántara y Marllury (2021) subrayan la importancia de recursos educativos virtuales para optimizar el proceso de instrucción, lo cual se puede ver reflejado en la dinámica del aula. La teoría de Piaget sobre el aprendizaje constructivista también apoya la idea de que las dinámicas interactivas son cruciales para el desarrollo cognitivo.

Asimismo, al determinar una relación entre (AV) y la mecánica en los

docentes de una I.E. de Comas, Lima - 2024, estos resultados implicaron que los docentes que implementan más prácticas de (AV) también tienden a utilizar más mecánicas de (GA), como puntos, niveles y recompensas. La integración de estas mecánicas puede aumentar la interacción y el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje. La mecánica en (GA) se refiere a las reglas y sistemas que guían el proceso de aprendizaje. Arce et al. (2023) demostraron que la implementación de (GA) en medios virtuales puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, indicando que las mecánicas de (GA) son efectivas en contextos educativos. Este estudio es relevante para el objetivo de explorar la relación entre (AV) y mecánica en los docentes, sugiriendo que un diseño adecuado de las mecánicas puede aumentar la eficiencia del aprendizaje. Moreno (2016) también respalda el uso de tecnologías de información y comunicación (TIC) para construir conocimiento de manera efectiva, un concepto que se alinea con la teoría constructivista de John Dewey, quien abogaba por una educación centrada en la experiencia y la interacción activa.

También, al determinar una relación entre (AV) y los componentes en los docentes de una I.E. de Comas, Lima 2024, en los resultados se encontró que, aunque la relación entre el (AV) y los componentes no es tan fuerte como en los otros aspectos analizados, aún existe una conexión positiva. Los componentes pueden incluir elementos como objetivos de aprendizaje y feedback, que se mejoran con el uso de tecnologías de (AV). Los componentes de la (GA) incluyen elementos específicos como puntos, insignias y tablas de clasificación. Velasco y Tuarez (2021) identificaron que, aunque los docentes conocían la (GA), su aplicación efectiva en el aula era limitada. No obstante, los estudios de Verdín (2022) y Melo y Díaz (2018) han mostrado que la integración de estos componentes puede mejorar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este objetivo busca analizar cómo estos componentes específicos se relacionan con el aprendizaje virtual en los docentes, apoyado por la evidencia de que elementos como puntos y tablas de clasificación pueden tener un impacto positivo en la dinámica del aula. La teoría constructivista de Piaget refuerza esta idea, ya que considera que los estudiantes construyen conocimiento activamente a través de la interacción con su entorno.

## **VI CONCLUSIONES**

Primera: La investigación ha demostrado que existe una relación significativa entre el (AV) y la (GA) en los docentes de la I.E. de Comas. Los docentes que integran elementos de (GA) en sus metodologías virtuales observan una mejora en la participación y el compromiso de los estudiantes. Las herramientas de (GA), al incorporar dinámicas de juego, contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje más interactivo y motivador, lo que facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Segunda: Los resultados indican una relación positiva entre el (AV) y la dinámica de (GA). Las dinámicas de juego, como la competencia y la cooperación, se han mostrado efectivas en la mejora del (AV). La implementación de estas dinámicas ha permitido a los docentes crear un entorno educativo más atractivo y estimulante, donde los estudiantes se sienten más motivados para participar activamente.

Tercera: En cuanto a la relación entre el aprendizaje virtual y las mecánicas de (GA), los datos revelan una correlación significativa. Las mecánicas de juego, tales como los puntos, niveles y recompensas, han sido integradas eficazmente en los entornos de (AV), proporcionando a los estudiantes metas claras y retroalimentación inmediata.

Cuarta: La investigación también ha confirmado una relación significativa entre el (AV) y los componentes de (GA), tales como los avatares, las insignias y los tableros de clasificación. Estos componentes han sido efectivos para personalizar el aprendizaje y proporcionar reconocimiento a los estudiantes, lo que contribuye a un mayor sentido de logro y pertenencia. Los docentes que han incorporado estos elementos han notado una mayor participación y satisfacción entre sus estudiantes. Este hallazgo sugiere que los componentes de (GA) no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino que también fortalecen el vínculo entre el estudiante y el proceso educativo, fomentando un entorno de aprendizaje más positivo y productivo.

## VII RECOMENDACIONES

Primera: Para fortalecer la relación positiva identificada entre el (AV) y la (GA), se recomienda que las autoridades inviertan en infraestructura tecnológica adecuada, incluyendo plataformas de aprendizaje y herramientas de (GA). Además, deben promover programas de formación continua que capaciten a los docentes en la implementación efectiva de estrategias gamificadas. Los docentes deben ser incentivados a integrar elementos de (GA) en sus prácticas pedagógicas.

Segunda: Para potenciar las dinámicas de (GA), se recomienda que las autoridades proporcionen recursos y apoyo para el desarrollo de actividades colaborativas y competitivas. Implementar programas de desarrollo profesional con módulos específicos sobre dinámicas de (GA) es crucial. Los docentes deben incorporar dinámicas de juego que promuevan la cooperación y la competencia saludable entre los estudiantes. Diseñar actividades que requieran la participación activa y el trabajo en equipo es esencial para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Tercera: Las autoridades deben promover el uso de mecánicas de (GA) como puntos, niveles y recompensas en el (AV). Desarrollar políticas que incentiven a los docentes a integrar estas mecánicas es fundamental. Los docentes deben utilizar mecánicas de (GA) para estructurar y motivar el aprendizaje de los estudiantes. Se recomienda diseñar sistemas de puntos, niveles y recompensas claros y alcanzables para incentivar la participación activa y el esfuerzo continuo de los estudiantes.

Cuarta: Para fortalecer la relación entre el (AV) y los componentes de (GA), se recomienda proporcionar recursos y apoyo para la integración de elementos como avatares, insignias y tableros de clasificación. Desarrollar programas de capacitación que incluyan el uso de estos componentes es crucial. Los docentes deben utilizar componentes de (GA) para personalizar y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Arce, A., Vera, C., & González E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5682-5699. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4852](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852)
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO (Asunción)*, 9(1):11-22 <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Burbano, J. (1985). Unidad de análisis para el estudio del sistema de información contable. *Cuadernos de administración*, 8(12), 3-20. <https://doi.org/10.25100/cdea.v8i12.303>
- Capdet, D. (2011). *Conectivismo y Aprendizaje informal: Análisis desde el punto de vista de una sociedad en proceso de transformación*.FUOC. Universidad Oberta de Catalunya
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación*. Editorial San Marcos. Lima: Perú.
- Cornellà, P., & Estebanell, M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. En C.S. González (coord.), *Actas del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. Universidad de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna, Tenerife, España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6681868>
- Coto, M. (2021). *Entornos virtuales apoyados en elementos de gamificación para incentivar la virtualidad en el proyecto de educación continua de la sede del Caribe*. (Maestría Profesional en Tecnologías de Información y Comunicación para la Gestión Organizacional, Universidad De Costa Rica). <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/handle/10669/84449>
- Dávila, R., Ortiz, A., Cribillero, M., Arroyo, V., & De la Torre, L. (2022). Estrategias de gamificación y aprendizaje virtual en docentes universitarios peruanos. *Revista Conrado*, 18(S4), 263-272. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2810>
- Dyer, N. (2021). *Estrategias de gamificación y aprendizaje virtual en estudiantes de la facultad de educación de una universidad privada de Trujillo, 2021*. (Maestría en docencia universitaria, Universidad César Vallejo)

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/69822>

- FUNDEU. (2020). *Ludificación, mejor que gamificación como traducción de gamification. En Fundación del Español Urgente.*  
<https://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traduccion-de-gamification-1390/>
- García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. Etapas del Proceso Investigador: Instrumentación.*  
<https://www.academia.edu/8713679>
- Gómez, L. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia.* Revista Universidad y Empresa, 22(38), 121-139.  
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González, L. y Pérez-Cuadrado, P. (2019). *Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus.* Revista de Comunicación, 18(1). <http://dx.doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación.* (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* (Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola) <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.* John Wiley & Sons.
- Lazo, C. y Silva, C. (2022). *Percepciones de docentes sobre el uso de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje en una institución privada de Lima* (Maestría en educación, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas) <http://hdl.handle.net/10757/661247>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397.  
<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

- López-López, M.M. (2019). La pedagogía crítica como propuesta innovadora para el aprendizaje significativo en la educación básica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 87-98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047149>
- Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica, *Revista Médica Clínica Las Condes, Volumen 30, Issue 1, Pages 36-49, ISSN 0716-8640*, <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.11.005> .
- Melo, D. y Díaz, P. (2018) El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica. Vol. 29(3)*, 237-248 (2018). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: Perú.*: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Miranda, U. y Acosta, Z. (2009) *Sources of information for the collection of quantitative and qualitative information* 20 p. tab, ilus, mapas. Não convencional em Espanhol | LILACS, Repositorio RHS | ID: biblio-885032 <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2018/06/885032/texto-no-2-fuentes-de-informacion.pdf>
- Montoya, A., Parra, M., Lescay, M., Cabello, A. y Coloma, M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*,98(2). <https://revinfcientifica.sld.cu/index.php/ric/article/view/2311/4015>
- Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). A educação virtual como agente transformador dos processos de aprendizagem. *Revista on Line De Política E Gestão Educacional*, 24(3), 1216–1225. <https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14358>
- Ochoa, A. D.; Campión, R. S. & Nalda, F. N. (2012). Catalogación y análisis de la calidad de apps para dispositivos móviles: el proyecto eduapps.



- Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (259-260). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3996795>
- Ortiz-Colón, A.M.; Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(12) <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf> .
- Resolución RPC-SO-45- No.535-2014. (2014). *Reglamento de Régimen Académico Consejo Educación Superior*. Gob.ec. <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2018/Enero/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf>
- Reyes, E. (2020). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje1. *Ciencia Latina*, 25(14). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349>
- Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13-15.
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Editado por la Universidad Ricardo Palma. Primera Edición. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/1480>
- Santiago, R.; Trinaldo, S.; Kamijo, M. & Fernández, Á. (2015). *Mobile Learning: Nuevas realidades en el aula*. Editorial Océano.
- Suel, E. (2022). *Gamificación como motivación para el aprendizaje en aulas virtuales en estudiantes del V Ciclo, Institución Educativa Privada, Cusco 2021*. (Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84117>
- Velasco, S. & Tuarez, K. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031–1047. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383766>
- Verdín, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Formación Estratégica*. ISSN 2805-9832
- Werbach, K. & Dan H. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable aprendizaje virtual

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Aprendizaje virtual	El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes. Capdet (2011).	En la Resolución RPC-SO-45- No.535-2014. (2014) consideró cuatro dimensiones importantes: actividades de aprendizaje asistido por el profesor, de aprendizaje autónoma, de aprendizaje práctico y de aprendizaje colaborativo	Actividades de aprendizaje asistido por el profesor	Promueve las clases sincrónicas en el aula, impartidas directamente por un profesor	1,2,3 y 4	Ordinal
			Actividades de aprendizaje autónomas	Desarrolla las sesiones en línea con presencia en tiempo real de profesores y estudiante. Comprende el trabajo individual realizado por el estudiante Implica la lectura, análisis y comprensión de materiales de diferentes referencias bibliográficas y documentales, analógicos o digitales.	5,6,7,8 y 9 10,11 12 y 13	
			Actividades de aprendizaje práctico	Comprende las experiencias prácticas de aprendizaje curricular Aplica conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos a la resolución y gestión de problemas en entornos.	14, 15 y 16 17,18 y 19	
			Actividades de aprendizaje colaborativo	Comprende el trabajo de grupos de estudiantes, in situ o virtual, para el planteamiento, análisis y gestión Desarrolla resolución colectiva de problemas, dilemas y desafíos.	20, 21,22,23 24,25	

## Anexo 2: Matriz de operacionalización de la variable gamificación

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Gamificación	La gamificación viene a ser una serie de estrategias que incorporan ciertos elementos de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Gómez, 2020).	Se considera tres dimensiones tomando en cuenta a Karl Kapp quien compartió criterios con Werbach y Hunter (2012) para realizar la gamificación en un sistema. Estos elementos son los componentes, las mecánicas y las dinámicas	Dinámicas	Interacción Comportamiento Motivación Emoción Retos a ellos	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Ordinal
			Mecánicas	Logros Estatus Recompensas	11,12,13,14,15,16	
			Componentes	Instrumentos Equipos	17,18,19,20	

### Anexo 3: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología / diseño	Recolección de datos
Problema general ¿Cuál es la relación entre aprendizaje virtual y la gamificación en los docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023?.	Objetivo General Determinar la relación entre aprendizaje virtual y la gamificación en los docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	Hipótesis General Existe una relación entre aprendizaje virtual y la gamificación en los docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	Variable 1: Uso de aprendizaje virtual	Enfoque: Cuantitativo	
Problemas específicos a) ¿Cuál es determinar la relación entre aprendizaje virtual y la dinámica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023?.	Objetivos específicos a) determinar la relación entre aprendizaje virtual y la dinámica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	Hipótesis específicas a) existe una relación entre aprendizaje virtual y la dinámica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de aprendizaje asistido por el profesor</li> <li>• Actividades de aprendizaje autónomas</li> <li>• Actividades de aprendizaje práctico</li> <li>• Actividades de aprendizaje colaborativo</li> </ul>	Tipo de investigación: Aplicada Diseño del estudio No Experimental Diseño Específico: Transeccional Alcance Correlacional	Técnica Encuesta
b) ¿Cuál es determinar la relación entre aprendizaje virtual y la mecánica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023? .	b) determinar la relación entre aprendizaje virtual y la mecánica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	b) existe una relación entre aprendizaje virtual y la mecánica en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	Variable 2: Gamificación	Población 50 docentes de la IE	Instrumento: Cuestionario
c) ¿Cuál es la relación entre aprendizaje virtual y los componentes en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023?.	c) determinar la relación entre aprendizaje virtual y los componentes en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	c) existe una relación entre aprendizaje virtual y los componentes en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2023.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámicas</li> <li>• Mecánicas</li> <li>• Componente</li> </ul>	Muestra La muestra está constituida por 30 docentes.	

#### Anexo 4:

### CUESTIONARIO APRENDIZAJE VIRTUAL

Estimado señor profesor: el presente cuestionario tiene por finalidad recopilar la información considerada importante para el desarrollo de una investigación que sigue exclusivamente fines académicos, cuyos resultados serán de mucha utilidad para comprender cómo se relaciona el aprendizaje virtual con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024.

Los cuestionarios que a continuación se presentan, se limitan a indagar sobre temas netamente relacionados con las variables de la investigación, es decir, no tienen una naturaleza invasiva, y en los que se respeta el anonimato del participante.

La investigación denominada "El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024", cuenta con la aprobación de la institución educativa. Si Ud. está de acuerdo con participar voluntaria y anónimamente en el desarrollo del siguiente cuestionario, proceda a desarrollarla siguiendo las siguientes instrucciones:

A continuación, se le muestran varias alternativas, a las cuales usted responderá marcando con una X en la casilla con la respuesta que mejor se sienta identificado(a), tenga en cuenta de que no existen respuestas correctas ni incorrectas. Tenga en cuenta el siguiente cuadro de valores:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

ITEMS		VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia utiliza herramientas de videoconferencia (como Zoom, Teams) para tus clases virtuales?					
2	La plataforma de videoconferencia ¿es adecuada para el tipo de contenido que usa?					
3	La retroalimentación que se da en las sesiones en línea ¿es eficaz?					
4	¿El tiempo es óptimo para la preparación de materiales específicos (presentaciones, videos, documentos) para el aprendizaje en línea?					

5	¿Utiliza plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como moodle o blackboard para la organización de los cursos?					
6	Los recursos (documentos, videos, enlaces) que se presentan en línea ¿son accesibles?					
7	¿Ingresa Ud. a las sesiones de tutoría o consultas en línea fuera del horario de clase?					
8	Los exámenes y pruebas en línea que se ha implementado en los cursos ¿son efectivos?					
9	¿Ha recibido capacitación específica para realizar actividades en línea?					
10	Las tareas asignadas en línea ¿las realizas de manera independiente?					
11	Considera que los objetivos y expectativas de las actividades autónomas en línea ¿son claras?					
12	¿Utiliza recursos en línea (artículos, videos, simulaciones) como apoyo para la enseñanza y aprendizaje autónoma?					
13	Considera que los trabajos autónomos en línea para el aprendizaje ¿son efectivos?					
14	¿Se incorporan actividades prácticas en las clases virtuales (experimentos, proyectos, simulaciones)?					
15	¿Utiliza recursos necesarios y accesibles para las actividades prácticas (software, herramientas, materiales) en línea?					
16	¿Se proporcionan guías detalladas para realizar las actividades prácticas en casa o en un entorno virtual?					
17	Las actividades prácticas ¿las realiza Ud. en línea?					
18	Las actividades prácticas en línea ¿son comparables en calidad a las presenciales?					
19	¿Está Ud. involucrado en las actividades prácticas en línea?					
20	¿Organiza actividades colaborativas en línea (grupos de trabajo, discusiones en foros)?					
21	¿Utiliza herramientas efectivas para facilitarte el trabajo colaborativo en línea (google docs, foros, etc.)?					
22	Las instrucciones ¿son claras para las actividades colaborativas en línea?					
23	¿Los trabajos colaborativos realizados son evaluados en línea?					
24	¿Fomenta las actividades colaborativas en línea para una interacción y comunicación efectiva?					
25	¿Se realizan retroalimentaciones en línea de las actividades colaborativas realizadas?					

Gracias por su participación.

## Anexo 5:

### CUESTIONARIO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

Estimado señor profesor: el presente cuestionario tiene por finalidad recopilar la información considerada importante para el desarrollo de una investigación que sigue exclusivamente fines académicos, cuyos resultados serán de mucha utilidad para comprender cómo se relaciona el aprendizaje virtual con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024.

Los cuestionarios que a continuación se presentan, se limitan a indagar sobre temas netamente relacionados con las variables de la investigación, es decir, no tienen una naturaleza invasiva, y en los que se respeta el anonimato del participante.

La investigación denominada "El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024", cuenta con la aprobación de la institución educativa. Si Ud. está de acuerdo con participar voluntaria y anónimamente en el desarrollo del siguiente cuestionario, proceda a desarrollarla siguiendo las siguientes instrucciones:

A continuación, se le mostrará varias alternativas, a las cuales usted responderá marcando con una X en la casilla con la respuesta que mejor se sienta identificado(a), tenga en cuenta de que no existen respuestas correctas ni incorrectas. Tenga en cuenta el siguiente cuadro de valores:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N.º	Ítems	Valoración				
		1	2	3	4	5
1	Emplea Ud. recursos tecnológicos para el desarrollo de sus sesiones.					
2	Utiliza recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones					
3	Demuestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.					
4	Se burla Ud. de sus compañeros/as ante el débil dominio de los recursos tecnológicos					
5	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos					
6	Demuestra disposición para ayudar a sus colegas o estudiantes en el empleo de los recursos tecnológicos.					

7	Demuestra frustración cuando no logra alcanzar los logros en sus trabajos académicos.					
8	Expresa Ud. alegría cuando logra alcanzar un desafío en algún curso.					
9	Desarrolla Ud. los trabajos académicos propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.					
10	Hace Ud. uso de las herramientas y estrategias virtuales en clase.					
11	Obtiene recompensas cuando logra resolver sus trabajos a tiempo.					
12	Recibe distinciones cuando logra Ud. alcanzar un objetivo en algún curso.					
13	Resuelve Ud. sus trabajos de forma virtual.					
14	Resuelve misiones con mayor complejidad al culminar un nivel en cada reto.					
15	Obtiene Ud. recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas.					
16	Logra reconocimientos cuando supera Ud. un nivel en uno de tus cursos.					
17	La retroalimentación automática de cómo se está avanzando en la resolución de los ejercicios ¿es oportuna?					
18	¿Desarrolla Ud. trabajos en línea de manera grupal para resolver algunos trabajos?					
19	¿Comparte recursos virtuales con tus compañeros?					
20	¿Coordina Ud. y se apoya en las plataformas virtuales para trabajar conjuntamente y obtener un bien común?					

Gracias por su participación.



## Anexo 6:

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE VIRTUAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Definición de la variable: El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes Capdet (2011).


Capdet, D. (2011). *Conectivismo y Aprendizaje informal: Análisis desde el punto de vista de una sociedad en proceso de transformación*. FUOC. Universidad Oberta de Catalunya

EL instrumento de desempeño laboral, está elaborado en base a la Resolución RPC-SO-45- No.535-2014. (2014).

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Actividades de aprendizaje asistido por el profesor	Promueve las clases sincrónicas en el aula, impartidas directamente por un profesor	¿Con qué frecuencia utiliza herramientas de videoconferencia (como Zoom, Teams) para tus clases virtuales?	1	1	1	1	
		La plataforma de videoconferencia ¿es adecuada para el tipo de contenido que usa?	1	1	1	1	
		La retroalimentación que se da en las sesiones en línea ¿es eficaz?	1	1	1	1	
		¿El tiempo es óptimo para la preparación de materiales específicos (presentaciones, videos, documentos) para el aprendizaje en línea?	1	1	1	1	
	Desarrolla las sesiones en línea con presencia en tiempo real de profesores y estudiante.	¿Utiliza plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como moodle o blackboard para la organización de los cursos?	1	1	1	1	
		Los recursos (documentos, videos, enlaces) que se presentan en línea ¿son accesibles?	1	1	1	1	
		¿Ingresa Ud. a las sesiones de tutoría o consultas en línea fuera del horario de clase?	1	1	1	1	
		Los exámenes y pruebas en línea que se ha implementado en los cursos ¿son efectivos?	1	1	1	1	
		¿Ha recibido capacitación específica para realizar actividades en línea?	1	1	1	1	

	profesores y estudiante.	Los exámenes y pruebas en línea que se ha implementado en los cursos ¿son efectivos? ¿Ha recibido capacitación específica para realizar actividades en línea?	1	1	1	1	1
Actividades de aprendizaje autónomas	Comprende el trabajo individual realizado por el estudiante	Las tareas asignadas en línea ¿las realiza de manera independiente?	1	1	1	1	1
		Considera que los objetivos y expectativas de las actividades autónomas en línea ¿son claras?	1	1	1	1	1
	Implica la lectura, análisis y comprensión de materiales de diferentes referencias bibliográficas y documentales, analógicos o digitales.	¿Utiliza recursos en línea (artículos, videos, simulaciones) como apoyo para la enseñanza y aprendizaje autónoma?	1	1	1	1	1
		Considera que los trabajos autónomos en línea para el aprendizaje ¿son efectivos?	1	1	1	1	1
Actividades de aprendizaje práctico	Comprende las experiencias prácticas de aprendizaje curricular	¿Se incorporan actividades prácticas en las clases virtuales (experimentos, proyectos, simulaciones)?	1	1	1	1	1
		¿Utiliza recursos necesarios y accesibles para las actividades prácticas (software, herramientas, materiales) en línea?	1	1	1	1	1
		¿Se proporcionan guías detalladas para realizar las actividades prácticas en casa o en un entorno virtual?	1	1	1	1	1
	Aplica conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos a la resolución y gestión de problemas en entornos.	Las actividades prácticas ¿las realiza Ud. en línea?	1	1	1	1	1
		Las actividades prácticas en línea ¿son comparables en calidad a las presenciales?	1	1	1	1	1
¿Está Ud. involucrado en las actividades prácticas en línea?	1	1	1	1	1		
Actividades de aprendizaje colaborativo	Comprende el trabajo de grupos de estudiantes, in situ o virtual, para el planteamiento, análisis y gestión	¿Organiza actividades colaborativas en línea (grupos de trabajo, discusiones en foros)?	1	1	1	1	1
		¿Utiliza herramientas efectivas para facilitar el trabajo colaborativo en línea (google docs, foros, etc.)?	1	1	1	1	1
		Las instrucciones ¿son claras para las actividades colaborativas en línea?	1	1	1	1	1
		¿Los trabajos colaborativos realizados son evaluados en línea?	1	1	1	1	1
	Desarrolla resolución colectiva de problemas, dilemas y desafíos.	¿Fomenta las actividades colaborativas en línea para una interacción y comunicación efectiva?	1	1	1	1	1
¿Se realizan retroalimentaciones en línea de las actividades colaborativas realizadas?		1	1	1	1	1	

### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable aprendizaje virtual
Nombres y apellidos del experto	Rebeca Sumire Qqunta
Documento de identidad	08131899
Años de experiencia laboral	15 años
Máximo grado académico	Doctora en educación con mención en gestión educativa
Nacionalidad	Peruano
Institución laboral	Docentes de la Dirección Regional de Educación de Lima (Perú)
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	994352694
Correo electrónico	capuli03@hotmail.com
Firma	
Fecha	22/06/2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE VIRTUAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Definición de la variable: El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes Capdet (2011).

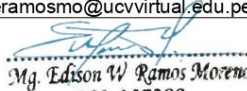
Capdet, D. (2011). *Conectivismo y Aprendizaje informal: Análisis desde el punto de vista de una sociedad en proceso de transformación*. FUOC. Universidad Oberta de Catalunya

EL instrumento de desempeño laboral, está elaborado en base a la Resolución RPC-SO-45- No.535-2014. (2014).

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Actividades de aprendizaje asistido por el profesor	Promueve las clases sincrónicas en el aula, impartidas directamente por un profesor	¿Con qué frecuencia utiliza herramientas de videoconferencia (como Zoom, Teams) para tus clases virtuales?	1	1	1	1	
		La plataforma de videoconferencia ¿es adecuada para el tipo de contenido que usa?	1	1	1	1	
		La retroalimentación que se da en las sesiones en línea ¿es eficaz?	1	1	1	1	
		¿El tiempo es óptimo para la preparación de materiales específicos (presentaciones, videos, documentos) para el aprendizaje en línea?	1	1	1	1	
	Desarrolla las sesiones en línea con presencia en tiempo real de	¿Utiliza plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como moodle o blackboard para la organización de los cursos?	1	1	1	1	
		Los recursos (documentos, videos, enlaces) que se presentan en línea ¿son accesibles?	1	1	1	1	
		¿Ingresa Ud. a las sesiones de tutoría o consultas en línea fuera del horario de clase?	1	1	1	1	

		¿Ha recibido capacitación específica para realizar actividades en línea?	1	1	1	1	
Actividades de aprendizaje autónomas	Comprende el trabajo individual realizado por el estudiante	Las tareas asignadas en línea ¿las realizas de manera independiente?	1	1	1	1	
		Considera que los objetivos y expectativas de las actividades autónomas en línea ¿son claras?	1	1	1	1	
	Implica la lectura, análisis y comprensión de materiales de diferentes referencias bibliográficas y documentales, analógicos o digitales.	¿Utiliza recursos en línea (artículos, videos, simulaciones) como apoyo para la enseñanza y aprendizaje autónoma?	1	1	1	1	
		Considera que los trabajos autónomos en línea para el aprendizaje ¿son efectivos?	1	1	1	1	
Actividades de aprendizaje práctico	Comprende las experiencias prácticas de aprendizaje curricular	¿Se incorporan actividades prácticas en las clases virtuales (experimentos, proyectos, simulaciones)?	1	1	1	1	
		¿Utiliza recursos necesarios y accesibles para las actividades prácticas (software, herramientas, materiales) en línea?	1	1	1	1	
		¿Se proporcionan guías detalladas para realizar las actividades prácticas en casa o en un entorno virtual?	1	1	1	1	
	Aplica conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos a la resolución y gestión de problemas en entornos.	Las actividades prácticas ¿las realiza Ud. en línea?	1	1	1	1	
		Las actividades prácticas en línea ¿son comparables en calidad a las presenciales?	1	1	1	1	
		¿Está Ud. involucrado en las actividades prácticas en línea?	1	1	1	1	
Actividades de aprendizaje colaborativo	Comprende el trabajo de grupos de estudiantes, in situ o virtual, para el planteamiento, análisis y gestión	¿Organiza actividades colaborativas en línea (grupos de trabajo, discusiones en foros)?	1	1	1	1	
		¿Utiliza herramientas efectivas para facilitarte el trabajo colaborativo en línea (google docs, foros, etc.)?	1	1	1	1	
		Las instrucciones ¿son claras para las actividades colaborativas en línea?	1	1	1	1	
		¿Los trabajos colaborativos realizados son evaluados en línea?	1	1	1	1	
	Desarrolla resolución colectiva de problemas, dilemas y desafíos.	¿Fomenta las actividades colaborativas en línea para una interacción y comunicación efectiva?	1	1	1	1	
¿Se realizan retroalimentaciones en línea de las actividades colaborativas realizadas?		1	1	1	1		

### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable aprendizaje virtual
Nombres y apellidos del experto	Edison Williams Ramos Moreno
Documento de identidad	09664818
Años de experiencia laboral	18 años
Máximo grado académico	Magister en Gestión Pública
Nacionalidad	Peruano
Institución laboral	Universidad Cesar Vallejo/Universidad Tecnológica del Perú
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	992133316
Correo electrónico	eramosmo@ucvvirtual.edu.pe
Firma	 Mg. Edison W. Ramos Moreno
Fecha	20/06/2024 052-157389

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE VIRTUAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE APRENDIZAJE VIRTUAL

Definición de la variable: El aprendizaje virtual supone un cambio en la consolidación del conocimiento y la información a través de sistemas inteligentes Capdet (2011).

Capdet, D. (2011). *Conectivismo y Aprendizaje informal: Análisis desde el punto de vista de una sociedad en proceso de transformación*. FUOC. Universidad Oberta de Catalunya

EL instrumento de desempeño laboral, está elaborado en base a la Resolución RPC-SO-45- No.535-2014. (2014).

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado					
			Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Actividades de aprendizaje asistido por el profesor	Promueve las clases sincrónicas en el aula, impartidas directamente por un profesor	¿Con qué frecuencia utiliza herramientas de videoconferencia (como Zoom, Teams) para tus clases virtuales?	1	1	1	1	
		La plataforma de videoconferencia ¿es adecuada para el tipo de contenido que usa?	1	1	1	1	
		La retroalimentación que se da en las sesiones en línea ¿es eficaz?	1	1	1	1	
		¿El tiempo es óptimo para la preparación de materiales específicos (presentaciones, videos, documentos) para el aprendizaje en línea?	1	1	1	1	
	Desarrolla las sesiones en línea con presencia en tiempo real de profesores y estudiante.	¿Utiliza plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) como moodle o blackboard para la organización de los cursos?	1	1	1	1	
		Los recursos (documentos, videos, enlaces) que se presentan en línea ¿son accesibles?	1	1	1	1	
		¿Ingresa Ud. a las sesiones de tutoría o consultas en línea fuera del horario de clase?	1	1	1	1	
		Los exámenes y pruebas en línea que se ha implementado en los cursos ¿son efectivos?	1	1	1	1	

Actividades de aprendizaje autónomas	Comprende el trabajo individual realizado por el estudiante	Las tareas asignadas en línea ¿las realizas de manera independiente?	1	1	1	1	
		Considera que los objetivos y expectativas de las actividades autónomas en línea ¿son claras?	1	1	1	1	
	Implica la lectura, análisis y comprensión de materiales de diferentes referencias bibliográficas y documentales, analógicos o digitales.	¿Utiliza recursos en línea (artículos, videos, simulaciones) como apoyo para la enseñanza y aprendizaje autónoma?	1	1	1	1	
		Considera que los trabajos autónomos en línea para el aprendizaje ¿son efectivos?	1	1	1	1	
Actividades de aprendizaje práctico	Comprende las experiencias de aprendizaje curricular	¿Se incorporan actividades prácticas en las clases virtuales (experimentos, proyectos, simulaciones)?	1	1	1	1	
		¿Utiliza recursos necesarios y accesibles para las actividades prácticas (software, herramientas, materiales) en línea?	1	1	1	1	
		¿Se proporcionan guías detalladas para realizar las actividades prácticas en casa o en un entorno virtual?	1	1	1	1	
	Aplica conocimientos teóricos, metodológicos y técnicos a la resolución y gestión de problemas en entornos.	Las actividades prácticas ¿las realiza Ud. en línea?	1	1	1	1	
	Las actividades prácticas en línea ¿son comparables en calidad a las presenciales?	1	1	1	1		
	¿Está Ud. involucrado en las actividades prácticas en línea?	1	1	1	1		
Actividades de aprendizaje colaborativo	Comprende el trabajo de grupos de estudiantes, in situ o virtual, para el planteamiento, análisis y gestión	¿Organiza actividades colaborativas en línea (grupos de trabajo, discusiones en foros)?	1	1	1	1	
		¿Utiliza herramientas efectivas para facilitarte el trabajo colaborativo en línea (google docs, foros, etc.)?	1	1	1	1	
		Las instrucciones ¿son claras para las actividades colaborativas en línea?	1	1	1	1	
		¿Los trabajos colaborativos realizados son evaluados en línea?	1	1	1	1	
	Desarrolla la resolución colectiva de problemas, dilemas y desafíos.	¿Fomenta las actividades colaborativas en línea para una interacción y comunicación efectiva?	1	1	1	1	
	¿Se realizan retroalimentaciones en línea de las actividades colaborativas realizadas?	1	1	1	1		

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable aprendizaje virtual
Nombres y apellidos del experto	Jessica Micaela Ramos Moreno
Documento de identidad	09654505
Años de experiencia laboral	24 años
Máximo grado académico	Docencia Universitaria Ciencias de la educación y problemas de aprendizaje.
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	Universidad Cesar Vallejo/ Universidad Privada del Norte
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	951093212
Correo electrónico	ramno@ucvvirtual.edu.pe
Firma	
Fecha	21/06/2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024.**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

Definición de la variable: La gamificación viene a ser una serie de estrategias que incorporan ciertos elementos de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Gómez, 2020).

Gómez, L. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. Revista Universidad y Empresa, 22(38), 121-139. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

EL instrumento de gamificación, está elaborado en base a los aportes de Karl Kapp quien compartió criterios con Werbach y Hunter (2012) para realizar la gamificación en un sistema.

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicas	Interacción	Emplea Ud. recursos tecnológicos para el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Utiliza recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones	1	1	1	1	
	Comportamiento	Demuestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Se burla Ud. de sus compañeros/as ante el débil dominio de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	
	Motivación	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	

		Demuestra disposición para ayudar a sus colegas o estudiantes en el empleo de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
	Emoción	Demuestra frustración cuando no logra alcanzar los logros en sus trabajos académicos.	1	1	1	1
		Expresa Ud. alegría cuando logra alcanzar un desafío en algún curso.	1	1	1	1
	Retos a ellos	Desarrolla Ud. los trabajos académicos propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
		Hace Ud. uso de las herramientas y estrategias virtuales en clase.	1	1	1	1
Mecánicas	Logros	Obtiene recompensas cuando logra resolver sus trabajos a tiempo.	1	1	1	1
		Recibe distinciones cuando logra Ud. alcanzar un objetivo en algún curso.	1	1	1	1
	Estatus	Resuelve Ud. sus trabajos de forma virtual.	1	1	1	1
		Resuelve misiones con mayor complejidad al culminar un nivel en cada reto.	1	1	1	1
	Recompensas	Obtiene Ud. recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas.	1	1	1	1
		Logra reconocimientos cuando supera Ud. un nivel en uno de tus cursos.	1	1	1	1
Componentes	Instrumentos	La retroalimentación automática de cómo se está avanzando en la resolución de los ejercicios ¿es oportuna?	1	1	1	1
		¿Desarrolla Ud. trabajos en línea de manera grupal para resolver algunos trabajos?	1	1	1	1
	Equipos	¿Comparte recursos virtuales con tus compañeros?	1	1	1	1
		¿Coordina Ud. y se apoya en las plataformas virtuales para trabajar conjuntamente y obtener un bien común?	1	1	1	1

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable gamificación
Nombres y apellidos del experto	Jessica Micaela Ramos Moreno
Documento de identidad	09654505
Años de experiencia laboral	24 años
Máximo grado académico	Docencia Universitaria Ciencias de la educación y problemas de aprendizaje.
Nacionalidad	Peruana
Institución laboral	Universidad Cesar Vallejo/ Universidad Privada del Norte
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	951093212
Correo electrónico	ramno@ucvvirtual.edu.pe
Firma	
Fecha	21/06/2024



## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024.**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

Definición de la variable: La gamificación viene a ser una serie de estrategias que incorporan ciertos elementos de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Gómez, 2020).


Gómez, L. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. Revista Universidad y Empresa, 22(38), 121-139. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

EL instrumento de gamificación, está elaborado en base a los aportes de Karl Kapp quien compartió criterios con Werbach y Hunter (2012) para realizar la gamificación en un sistema.

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicas	Interacción	Emplea Ud. recursos tecnológicos para el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Utiliza recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones	1	1	1	1	
	Comportamiento	Demuestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Se burla Ud. de sus compañeros/as ante el débil dominio de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	
	Motivación	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	

		Demuestra disposición para ayudar a sus colegas o estudiantes en el empleo de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
	Emoción	Demuestra frustración cuando no logra alcanzar los logros en sus trabajos académicos.	1	1	1	1
		Expresa Ud. alegría cuando logra alcanzar un desafío en algún curso.	1	1	1	1
	Retos a ellos	Desarrolla Ud. los trabajos académicos propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
		Hace Ud. uso de las herramientas y estrategias virtuales en clase.	1	1	1	1
Mecánicas	Logros	Obtiene recompensas cuando logra resolver sus trabajos a tiempo.	1	1	1	1
		Recibe distinciones cuando logra Ud. alcanzar un objetivo en algún curso.	1	1	1	1
	Estatus	Resuelve Ud. sus trabajos de forma virtual.	1	1	1	1
		Resuelve misiones con mayor complejidad al culminar un nivel en cada reto.	1	1	1	1
	Recompensas	Obtiene Ud. recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas.	1	1	1	1
		Logra reconocimientos cuando supera Ud. un nivel en uno de tus cursos.	1	1	1	1
Componentes	Instrumentos	La retroalimentación automática de cómo se está avanzando en la resolución de los ejercicios ¿es oportuna?	1	1	1	1
		¿Desarrolla Ud. trabajos en línea de manera grupal para resolver algunos trabajos?	1	1	1	1
	Equipos	¿Comparte recursos virtuales con tus compañeros?	1	1	1	1
		¿Coordina Ud. y se apoya en las plataformas virtuales para trabajar conjuntamente y obtener un bien común?	1	1	1	1

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable gamificación
Nombres y apellidos del experto	Rebeca Sumire Qquenta
Documento de identidad	08131899
Años de experiencia laboral	15 años
Máximo grado académico	Doctora en educación con mención en gestión educativa
Nacionalidad	Peruano
Institución laboral	Docente de la Dirección Regional de Educación de Lima (Perú)
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	994352694
Correo electrónico	capuli03@hotmail.com
Firma	
Fecha	22/06/2024

## VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el presente cuestionario que permitirá recoger los datos para la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024.**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar este instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

Definición de la variable: La gamificación viene a ser una serie de estrategias que incorporan ciertos elementos de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Gómez, 2020).

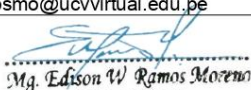
Gómez, L. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. Revista Universidad y Empresa, 22(38), 121-139. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

EL instrumento de gamificación, está elaborado en base a los aportes de Karl Kapp quien compartió criterios con Werbach y Hunter (2012) para realizar la gamificación en un sistema.

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dinámicas	Interacción	Emplea Ud. recursos tecnológicos para el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Utiliza recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones	1	1	1	1	
	Comportamiento	Demuestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	1	1	1	1	
		Se burla Ud. de sus compañeros/as ante el débil dominio de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	
	Motivación	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos	1	1	1	1	

		Demuestra disposición para ayudar a sus colegas o estudiantes en el empleo de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
	Emoción	Demuestra frustración cuando no logra alcanzar los logros en sus trabajos académicos.	1	1	1	1
		Expresa Ud. alegría cuando logra alcanzar un desafío en algún curso.	1	1	1	1
	Retos a ellos	Desarrolla Ud. los trabajos académicos propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	1	1	1	1
		Hace Ud. uso de las herramientas y estrategias virtuales en clase.	1	1	1	1
Mecánicas	Logros	Obtiene recompensas cuando logra resolver sus trabajos a tiempo.	1	1	1	1
		Recibe distinciones cuando logra Ud. alcanzar un objetivo en algún curso.	1	1	1	1
	Estatus	Resuelve Ud. sus trabajos de forma virtual.	1	1	1	1
		Resuelve misiones con mayor complejidad al culminar un nivel en cada reto.	1	1	1	1
	Recompensas	Obtiene Ud. recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas.	1	1	1	1
		Logra reconocimientos cuando supera Ud. un nivel en uno de tus cursos.	1	1	1	1
Componentes	Instrumentos	La retroalimentación automática de cómo se está avanzando en la resolución de los ejercicios ¿es oportuna?	1	1	1	1
		¿Desarrolla Ud. trabajos en línea de manera grupal para resolver algunos trabajos?	1	1	1	1
	Equipos	¿Comparte recursos virtuales con tus compañeros?	1	1	1	1
		¿Coordina Ud. y se apoya en las plataformas virtuales para trabajar conjuntamente y obtener un bien común?	1	1	1	1

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario que mide la variable gamificación
Nombres y apellidos del experto	Edison Williams Ramos Moreno
Documento de identidad	09664818
Años de experiencia laboral	18 años
Máximo grado académico	Magister en Gestión Pública
Nacionalidad	Peruano
Institución laboral	Universidad Cesar Vallejo/Universidad Tecnológica del Perú
Labor que desempeña	Docente
Número telefónico	992133316
Correo electrónico	eramosmo@ucvvirtual.edu.pe
Firma	 Mg. Edison W. Ramos Moreno
Fecha	20/06/2024 052-157389

## **Anexo 7:**

### **Consentimiento informado**

Título de la investigación: **El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024**

Investigadora: Laura Judit, Montenegro Clavo

#### **Propósito del estudio:**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “El aprendizaje virtual y su relación con la gamificación en docentes de una institución educativa de Comas, Lima 2024”, cuyo objetivo es determinar la relación de la infraestructura escolar y la educación inclusiva en una institución educativa de Comas, Lima 2024.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa.

#### **Impacto del problema de la investigación.**

Esta investigación es importante porque profundizará la teoría, el enfoque y las posturas actuales en el sector educativo; además, los resultados beneficiarán a los docentes y alumnos de la institución, al proponer planes de acción para mejorar las condiciones de estudio y gestionar los recursos adecuadamente; también, la investigación aportará técnicas, estrategias y herramientas validadas para que futuros investigadores puedan examinar las características de las variables en estudio.

**Procedimiento:** Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se buscará la colaboración de los responsables de las instituciones educativas para obtener los datos correspondientes a las variables en estudio. Estos colaboradores facilitarán las autorizaciones necesarias para llevar a cabo la recopilación de datos mediante los instrumentos de investigación.
2. En este proceso, se utilizarán cuestionarios virtuales de Google Form®, los cuales se someterán a una validación previa y verificación para asegurar su confiabilidad antes de ser distribuidos a los docentes participantes. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Además, se proporcionará una explicación detallada sobre el

manejo de estos cuestionarios a través de la plataforma de videoconferencia Zoom. Este enfoque permitirá obtener información precisa y detallada acerca de los diversos aspectos relevantes para el análisis de las características que se vinculan entre las variables consideradas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea que su hijo participe o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea que continúe puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):** Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):** Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):** Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:** Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Montenegro Clavo, Laura Judit, email: [lmontenegrocl@ucvvirtual.edu.pe](mailto:lmontenegrocl@ucvvirtual.edu.pe) y la asesora Dra. Soto Hidalgo, Cinthya Virginia, email: [csotoh@ucvvirtual.edu.pe](mailto:csotoh@ucvvirtual.edu.pe)

### **Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Fecha y hora: [colocar fecha y hora].

Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos] Firma(s): Fecha y hora: [colocar fecha y hora]